



## 平成29年12月期 決算短信〔日本基準〕（連結）

平成30年2月14日

上場会社名 株式会社マイネット 上場取引所 東  
 コード番号 3928 URL <http://mynet.co.jp/>  
 代表者 (役職名) 代表取締役社長 (氏名) 上原 仁  
 問合せ先責任者 (役職名) 取締役コーポレート本部長 (氏名) 村兼 躍 TEL 03-6864-4261  
 定時株主総会開催予定日 平成30年3月28日 配当支払開始予定日 —  
 有価証券報告書提出予定日 平成30年3月29日  
 決算補足説明資料作成の有無：有  
 決算説明会開催の有無：有（機関投資家及びアナリスト向け）

（百万円未満切捨て）

### 1. 平成29年12月期の連結業績（平成29年1月1日～平成29年12月31日）

#### （1）連結経営成績

（%表示は対前期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益		親会社株主に帰属する 当期純利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%	百万円	%
29年12月期	11,957	75.8	611	22.1	550	33.9	12	△98.6
28年12月期	6,801	—	500	—	410	—	882	—

（注）包括利益 29年12月期 12百万円（△98.6%） 28年12月期 882百万円（—%）

	1株当たり 当期純利益	潜在株式調整後 1株当たり当期純利益	自己資本 当期純利益率	総資産 経常利益率	売上高 営業利益率
	円 銭	円 銭	%	%	%
29年12月期	1.56	1.43	0.2	5.9	5.1
28年12月期	131.97	123.30	27.6	6.2	7.4

（参考）持分法投資損益 29年12月期 ー百万円 28年12月期 ー百万円

（注）当社は、平成29年1月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。このため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり当期純利益」及び「潜在株式調整後1株当たり当期純利益」を算定しております。

#### （2）連結財政状態

	総資産	純資産	自己資本比率	1株当たり純資産
	百万円	百万円	%	円 銭
29年12月期	8,495	6,841	80.4	826.48
28年12月期	10,223	4,050	39.3	563.98

（参考）自己資本 29年12月期 6,831百万円 28年12月期 4,020百万円

（注）当社は、平成29年1月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。このため、当連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、「1株当たり純資産」を算定しております。

#### （3）連結キャッシュ・フローの状況

	営業活動による キャッシュ・フロー	投資活動による キャッシュ・フロー	財務活動による キャッシュ・フロー	現金及び現金同等物 期末残高
	百万円	百万円	百万円	百万円
29年12月期	1,683	△599	△1,338	2,292
28年12月期	1,096	△5,756	5,474	2,546

### 2. 配当の状況

	年間配当金					配当金総額 (合計)	配当性向 (連結)	純資産配当率 (連結)
	第1四半期末	第2四半期末	第3四半期末	期末	合計			
	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	円 銭	百万円	%	%
28年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
29年12月期	—	0.00	—	0.00	0.00	—	—	—
30年12月期（予想）	—	0.00	—	0.00	0.00		—	

3. 平成30年12月期の連結業績予想（平成30年1月1日～平成30年12月31日）

（％表示は、対前年同四半期増減率）

	売上高		営業利益		経常利益	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
第2四半期（累計）	6,500	11.7	80 ～150	△62.2 ～△29.1	70 ～140	△63.0 ～△26.0

	親会社株主に帰属 する当期純利益		1株当たり 当期純利益	EBITDA	
	百万円	%	円 銭		%
第2四半期（累計）	50 ～100	— —	6.00 ～12.00	740 ～810	△24.2 ～△17.0

平成30年度第2四半期の連結業績予想については、レンジ形式により開示しております。

※ 注記事項

(1) 期中における重要な子会社の異動：有

（連結範囲の変更を伴う特定子会社の異動）

新規 1社 （社名）株式会社S&Mゲームス、除外 1社 （社名）株式会社C&M

(2) 会計方針の変更・会計上の見積りの変更・修正再表示

① 会計基準等の改正に伴う会計方針の変更：無

② ①以外の会計方針の変更：無

③ 会計上の見積りの変更：無

④ 修正再表示：無

(3) 発行済株式数（普通株式）

① 期末発行済株式数（自己株式を含む）

29年12月期	8,266,000株	28年12月期	7,128,000株
---------	------------	---------	------------

② 期末自己株式数

29年12月期	74株	28年12月期	—株
---------	-----	---------	----

③ 期中平均株式数

29年12月期	8,068,392株	28年12月期	6,689,175株
---------	------------	---------	------------

（注）当社は平成29年1月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行いました。このため、前連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、発行済株式数（普通株式）を算定しております。

※ 決算短信は監査の対象外です。

※ 業績予想の適切な利用に関する説明、その他特記事項

本資料に記載されている業績見通し等の将来に関する記述は、当社が現在入手している情報及び合理的であると判断する一定の前提に基づいており、その達成を当社として約束する趣旨のものではありません。また、実際の業績等は様々な要因により大きく異なる可能性があります。業績予想の前提となる条件及び業績予想のご利用にあたっての注意事項等については、添付資料P. 2「1. 経営成績等の概況」をご覧ください。

## ○添付資料の目次

1. 経営成績等の概況 .....	2
(1) 当期の経営成績の概況 .....	2
(2) 当期の財政状態の概況 .....	3
(3) 当期のキャッシュ・フローの概況 .....	3
(4) 今後の見通し .....	3
2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方 .....	4
3. 連結財務諸表及び主な注記 .....	5
(1) 連結貸借対照表 .....	5
(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書 .....	7
連結損益計算書 .....	7
連結包括利益計算書 .....	8
(3) 連結株主資本等変動計算書 .....	9
(4) 連結キャッシュ・フロー計算書 .....	10
(5) 連結財務諸表に関する注記事項 .....	11
(継続企業の前提に関する注記) .....	11
(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項) .....	11
(セグメント情報等) .....	12
(1株当たり情報) .....	13
(重要な後発事象) .....	14

## 1. 経営成績等の概況

### (1) 当期の経営成績の概況

当連結会計年度における日本経済は、政府・日銀による経済政策などにより企業収益は回復傾向にあり、雇用環境や個人消費も緩やかな回復基調となっております。一方で地政学リスクや米国をはじめとした海外政策動向に関する不確実性など、先行きは依然として不透明な状況となっております。

このような環境下、当社グループの事業領域であるスマートフォンゲーム市場では、今までの成長基調にも鈍化の兆しがみられるようになってきております。矢野経済研究所によれば、2015年のスマートフォンゲーム市場の対前年度比伸び率は103.4%の9,250億円だったものが、2016年度には同102.2%の9,450億円、2017年度は同101.6%の9,600億円となっております。このような市場環境の中、過年度に大きな成長を遂げたヒットタイトルの売上成長の鈍化を補うために、各ゲームメーカーはIPを活用したタイトルを創出するなどして成長を再加速させるための努力を続けておりますが、同時にスマートフォンゲームの高機能化が進行しており、開発費用が今までよりも高騰してきている状況となっております。

このように成熟期に入ったスマートフォンゲーム市場では、資金調達力などの企業体力に限界のある小規模事業者の淘汰、規模や効率を追求する事業者間の合従連衡の動きなど業界構造の変化のスピードが更に速まることも考えられ、各ゲームメーカーが自ら運営するゲームタイトルを当社のようなゲームサービス事業者へ売却または協業で運営するという流れは続くものと予想しております。

当社グループは、ゲームメーカーが制作したスマートフォンゲームを買取や協業により仕入れ、独自のノウハウでバリューアップした後に長期運営を行うゲームサービス事業を営んでおります。現在は、ソフトウェア産業からサービス産業へと構造変化したゲーム産業の中で、ゲームサービス業という新たな業態を確立していくことを目指して事業を行っております。

当社グループの当連結会計年度においては、協業からのスキーム変更などを含め9タイトルの仕入（第4四半期会計期間では2タイトル）と6タイトルがエンディングまたは契約満了（同会計期間では2タイトル）を迎え、当連結会計年度末の全運営タイトル数は36タイトルとなっております。

当社グループでは、ゲームサービス事業と同時に「オンラインサービスの100年企業」として新規事業を創出するための活動も精力的に行っております。第1四半期連結会計期間には、マーケティング関連の事業を展開する株式会社ネクストマーケティングを設立いたしました。また、第2四半期連結会計期間にはシリコンスタジオ株式会社からタイトル買取と組織再編を目的として英語圏向け戦略事業会社の株式会社S&Mゲームズと、業界特化型のM&Aコンサルティングファームとして株式会社マイネット・ストラテジックパートナーズの主要子会社二社を設立いたしました。

第3四半期連結会計期間は、前連結会計期間において事業領域の拡大に伴うリスクの顕在化、タイトル仕入時における不十分な品質管理による一時的な収益性の悪化が発生したため、仕入を抑え同連結会計期間以降の持続的な成長構造を確立することに注力いたしました。一方でリスタートタイトルの継続的なチャレンジや、長期利益化のために自動運転化やパートナー移管を着実に進めております。

また、当第4四半期連結会計期間の2017年12月1日には、当社株式は東京証券マザーズから東京証券取引所市場第一部へ市場変更されることとなりました。

以上の結果、当連結会計年度の売上高は11,957,501千円（前年同期比75.8%増）、営業利益は611,282千円（前年同期比22.1%増）、経常利益は550,214千円（前年同期比33.9%増）、親会社株主に帰属する当期純利益は12,585千円（前年同期比98.6%減）となっております。

なお、当連結会計年度末における当社グループはゲームサービス事業の単一セグメントであるため、セグメント情報は記載しておりません。

## (2) 当期の財政状態の概況

## (資産)

当連結会計年度末の資産につきましては、前連結会計年度末に比べて1,727,537千円減少し、8,495,812千円となりました。これは主に、現金及び預金の減少（前連結会計年度末比254,851千円の減少）、未収入金の減少（前連結会計年度末比694,956千円の減少）、のれんの減少（前連結会計年度末比512,127千円の減少）があった一方で、売掛金の増加（前連結会計年度末比130,273千円の増加）などがあったことによるものであります。

## (負債)

当連結会計年度末の負債につきましては、前連結会計年度末に比べて4,518,238千円減少し、1,654,210千円となりました。これは主に、短期借入金の減少（前連結会計年度末比3,767,733千円の減少）、未払金の減少（前連結会計年度末比363,905千円の減少）、長期借入金の減少（前連結会計年度末比333,690千円の減少）があった一方で、買掛金の増加（前連結会計年度末比45,670千円の増加）などによるものであります。

## (純資産)

当連結会計年度末の純資産につきましては、前連結会計年度末に比べて2,790,701千円増加し、6,841,602千円となりました。これは、資本金の増加（前連結会計年度末比1,399,548千円の増加）、資本剰余金の増加（前連結会計年度末比1,399,548千円の増加）があったことによるものであります。

## (3) 当期のキャッシュ・フローの概況

当連結会計年度末における現金及び現金同等物(以下「資金」という。)は、前事業年度末に比べ254,851千円減少し、2,292,069千円となりました。当連結会計年度における各キャッシュ・フローの状況とそれらの要因は次のとおりであります。

## (営業活動によるキャッシュ・フロー)

営業活動の結果得られた資金は、1,683,246千円（同53.5%増）となりました。これは主に、減価償却費994,494千円、のれん償却費479,607千円、未収入金の減少額510,060千円、法人税等の支払額618,571千円によるものであります。

## (投資活動によるキャッシュ・フロー)

投資活動の結果使用した資金は、599,879千円（同89.6%減）となりました。これは主に、子会社株式の取得価額修正による収入452,195千円、信託受益権の償還による収入400,000千円によるものです。これに対して主な支出要因は、無形固定資産取得による支出402,158千円、長期前払費用の取得による支出761,074千円によるものであります。

## (財務活動によるキャッシュ・フロー)

財務活動の結果使用した資金は、1,338,138千円（前年同期は5,474,892千円の収入）となりました。これは主に、新株予約権行使による株式の発行による収入2,775,348千円、長期借入れによる収入400,000千円、これに対して主な支出要因は、短期借入金の純減額3,767,733千円によるものであります。

## (4) 今後の見通し

当社グループの事業領域であるスマートフォンゲームのビジネス環境は大きく変化してきております。ソフトウェア産業からサービス産業へと構造変化したゲーム産業の中で、当社グループはゲームサービス業という新たな業態を確立していくことを目指して事業を行っております。

そのような環境変化の中、当社グループは業界構造の変化に対して積極的にM&Aの手法を活用しております。新しいゲームタイトルやゲームメーカーの事業のM&Aを積み上げていくことで、サステナブルな成長を実現し、ゲームサービス業という新しい産業構造を創ることを目指してまいります。当社グループの業績は、ゲームタイトル等の獲得状況に応じて短期的に大きく変動する可能性があることなどから当連結会計年度は第2四半期連結会計期間まで連結業績予想の開示をしておりませんでした。しかしながら、翌連結会計年度の期間においては、現時点での入手可能な情報での予測に基づき合理的な算出を行うことで半期連結業績予想を公表することとしました。なお、一部タイトルによる売上・損益の変動が想定されるため、レンジによる連結業績予想を採用しております。また当該予想数値は、現時点で当社グループが入手可能な情報に基づき作成したものであり、実際の業績は今後の様々な要因により変動する可能性があります。今後業績予想の修正が必要となった場合には、速やかに公表いたします。

## 2. 会計基準の選択に関する基本的な考え方

当社グループは日本基準による連結決算を実施しております。今後のIFRS（国際財務報告基準）導入に関する動向を注視しつつ適切に対応する体制の整備に努めてまいります。

## 3. 連結財務諸表及び主な注記

## (1) 連結貸借対照表

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成28年12月31日)	当連結会計年度 (平成29年12月31日)
資産の部		
流動資産		
現金及び預金	2,546,920	2,292,069
売掛金	1,360,731	1,491,004
未収入金	970,546	275,589
繰延税金資産	101,297	34,430
その他	769,264	282,773
貸倒引当金	△8	—
流動資産合計	5,748,752	4,375,868
固定資産		
有形固定資産		
建物及び構築物	27,027	57,398
減価償却累計額	△2,833	△6,738
建物及び構築物（純額）	24,193	50,660
工具、器具及び備品	334,432	140,355
減価償却累計額	△244,097	△51,321
工具、器具及び備品（純額）	90,334	89,034
有形固定資産合計	114,528	139,695
無形固定資産		
のれん	2,314,639	1,802,512
その他	292,173	263,321
無形固定資産合計	2,606,813	2,065,834
投資その他の資産		
長期前払費用	581,104	502,273
繰延税金資産	984,481	1,010,274
その他	187,669	401,866
投資その他の資産合計	1,753,255	1,914,414
固定資産合計	4,474,597	4,119,943
資産合計	10,223,349	8,495,812

(単位：千円)

	前連結会計年度 (平成28年12月31日)	当連結会計年度 (平成29年12月31日)
<b>負債の部</b>		
流動負債		
買掛金	265,896	311,566
未払金	605,764	241,858
短期借入金	3,840,933	73,200
1年内返済予定の長期借入金	631,836	619,692
未払法人税等	197,023	41,612
繰延税金負債	—	9,887
その他の引当金	—	12,110
その他	181,300	228,276
流動負債合計	5,722,752	1,538,204
固定負債		
長期借入金	449,696	116,006
固定負債合計	449,696	116,006
負債合計	6,172,448	1,654,210
純資産の部		
株主資本		
資本金	1,570,511	2,970,059
資本剰余金	1,551,068	2,950,616
利益剰余金	898,478	911,063
自己株式	—	△105
株主資本合計	4,020,057	6,831,633
新株予約権	30,843	9,969
純資産合計	4,050,900	6,841,602
負債純資産合計	10,223,349	8,495,812



(2) 連結損益計算書及び連結包括利益計算書  
(連結損益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
売上高	6,801,368	11,957,501
売上原価	4,168,594	7,375,840
売上総利益	2,632,774	4,581,660
販売費及び一般管理費	2,131,949	3,970,377
営業利益	500,824	611,282
営業外収益		
受取利息	131	116
受取補償金	1,545	—
為替差益	—	25
消費税差額	—	831
協賛金収入	—	300
その他	698	255
営業外収益合計	2,376	1,529
営業外費用		
支払利息	19,194	23,437
支払手数料	62,000	—
株式交付費	11,021	2,873
上場関連費用	—	27,028
事務所移転費用	—	7,505
その他	21	1,751
営業外費用合計	92,238	62,597
経常利益	410,962	550,214
特別損失		
減損損失	—	203,112
解約違約金	—	70,560
固定資産除却損	—	2,116
特別損失合計	—	275,789
税金等調整前当期純利益	410,962	274,425
法人税、住民税及び事業税	208,791	210,878
法人税等調整額	△680,576	50,962
法人税等合計	△471,784	261,840
当期純利益	882,747	12,585
親会社株主に帰属する当期純利益	882,747	12,585

(連結包括利益計算書)

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
当期純利益	882,747	12,585
包括利益	882,747	12,585
(内訳)		
親会社株主に係る包括利益	882,747	12,585
非支配株主に係る包括利益	—	—

## (3) 連結株主資本等変動計算書

前連結会計年度(自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本					新株予約権	純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計		
当期首残高	1,188,308	1,168,865	15,731	—	2,372,904	—	2,372,904
当期変動額							
新株の発行	382,203	382,203			764,406		764,406
親会社株主に帰属する 当期純利益			882,747		882,747		882,747
自己株式の取得							
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)						30,843	30,843
当期変動額合計	382,203	382,203	882,747	—	1,647,153	30,843	1,677,996
当期末残高	1,570,511	1,551,068	898,478	—	4,020,057	30,843	4,050,900

当連結会計年度(自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)

(単位:千円)

	株主資本					新株予約権	純資産合計
	資本金	資本剰余金	利益剰余金	自己株式	株主資本合計		
当期首残高	1,570,511	1,551,068	898,478	—	4,020,057	30,843	4,050,900
当期変動額							
新株の発行	1,399,548	1,399,548			2,799,096		2,799,096
親会社株主に帰属する 当期純利益			12,585		12,585		12,585
自己株式の取得				△105	△105		△105
株主資本以外の項目の 当期変動額(純額)						△20,874	△20,874
当期変動額合計	1,399,548	1,399,548	12,585	△105	2,811,575	△20,874	2,790,701
当期末残高	2,970,059	2,950,616	911,063	△105	6,831,633	9,969	6,841,602

## (4) 連結キャッシュ・フロー計算書

(単位：千円)

	前連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
<b>営業活動によるキャッシュ・フロー</b>		
税金等調整前当期純利益	410,962	274,425
減価償却費	660,286	994,494
のれん償却額	102,161	479,607
貸倒引当金の増減額 (△は減少)	△1,024	△8
受取利息	△131	△116
支払利息	19,194	23,437
減損損失	—	203,112
固定資産除却損	—	2,116
解約違約金	—	70,560
支払手数料	62,000	—
株式交付費	11,021	2,873
売上債権の増減額 (△は増加)	302,611	△130,273
未収入金の増減額 (△は増加)	△468,948	510,060
仕入債務の増減額 (△は減少)	5,610	45,670
その他	132,898	△80,261
小計	1,236,642	2,395,699
利息の受取額	131	116
利息の支払額	△19,194	△23,437
解約違約金の支払額	—	△70,560
法人税等の支払額	△120,973	△618,571
営業活動によるキャッシュ・フロー	1,096,605	1,683,246
<b>投資活動によるキャッシュ・フロー</b>		
連結の範囲の変更を伴う子会社株式の取得による支出	△4,136,643	—
子会社株式の取得価格修正による収入	—	452,195
有価証券及び投資有価証券の取得による支出	—	△9,000
有形固定資産の取得による支出	△18,630	△61,455
無形固定資産の取得による支出	△269,479	△402,158
信託受益権の取得による支出	△400,000	—
信託受益権の償還による収入	—	400,000
敷金及び保証金の回収による収入	4,136	32,209
敷金及び保証金の差入による支出	△81,220	△250,596
長期前払費用の取得による支出	△881,684	△761,074
その他	26,666	—
投資活動によるキャッシュ・フロー	△5,756,855	△599,879
<b>財務活動によるキャッシュ・フロー</b>		
短期借入金の純増減額 (△は減少)	3,790,733	△3,767,733
長期借入れによる収入	1,250,000	400,000
長期借入金の返済による支出	△283,108	△745,834
新株予約権の行使による株式の発行による収入	744,438	2,775,348
新株予約権の発行による収入	39,789	—
その他	△66,960	—
財務活動によるキャッシュ・フロー	5,474,892	△1,338,218
現金及び現金同等物の増減額 (△は減少)	814,641	△254,851
現金及び現金同等物の期首残高	1,732,278	2,546,920
現金及び現金同等物の期末残高	2,546,920	2,292,069

## (5) 連結財務諸表に関する注記事項

(継続企業の前提に関する注記)

該当事項はありません。

(連結財務諸表作成のための基本となる重要な事項)

## 1. 連結の範囲に関する事項

## (1) 連結子会社の数

8社

主要な連結子会社の名称

(株)マイネットエンターテイメント

(株)マイティゲームス

(株)マイネットゲームス

(株)S&amp;Mゲームス

(株)ネクストマーケティング

(株)マイネット・ストラテジックパートナーズ

(株)PARADE

Card King(株)

当連結会計年度より、新たに設立した(株)ネクストマーケティング、(株)S&Mゲームス、(株)マイネット・ストラテジックパートナーズ及び(株)PARADEを連結の範囲に含めております。

また、連結子会社であった(株)C&Mは、平成29年4月1日付で当社を存続会社とする吸収合併により消滅しているため、当連結会計年度より連結の範囲から除外しております。

## (2) 主要な非連結子会社名

Mynet Pte. Ltd

連結の範囲から除いた理由

Mynet Pte. Ltdは、小規模会社であり、合計の総資産、売上高、当期純損益（持分に見合う額）及び利益剰余金（持分に見合う額）等は、いずれも連結財務諸表に重要な影響を及ぼしていないためであります。

## 2. 持分法の適用に関する事項

## (1) 持分法を適用しない非連結子会社のうち主要な会社等の名称

Mynet Pte. Ltd

持分法を適用しない理由

Mynet Pte. Ltdは、当期純損益（持分に見合う額）及び利益剰余金（持分に見合う額）等からみて、持分法の対象から除いても連結財務諸表に及ぼす影響が軽微であり、かつ、全体としても重要性がないため、持分法の適用範囲から除外しております。

## 3. 連結子会社の事業年度等に関する事項

連結子会社の決算日は、連結決算日と一致しております。

## 4. 会計方針に関する事項

## (1) 重要な資産の評価基準及び評価方法

## ① 有価証券

その他有価証券

時価のないもの

移動平均法による原価法を採用しております。

## (2) 重要な減価償却資産の減価償却の方法

## ① 有形固定資産（リース資産を除く）

主に定額法を採用しております。

なお、主な耐用年数は次のとおりであります。

建物及び構築物 2～25年

工具、器具及び備品 2～15年

## ② 無形固定資産（リース資産を除く）

定額法を採用しております。

なお、自社利用のソフトウェアについては、将来の利用可能期間を見積り、当社が合理的と判断した以下の耐用年数による定額法を採用しております。

ウェブを利用したサービス提供に係るもの	1年～2年
その他	5年

③ 長期前払費用

主としてスマートフォンゲームの配信権であり、効果の及ぶ期間にわたって均等償却をしております。

(3) 重要な繰延資産の処理方法

株式交付費

支出時に全額を費用処理しております。

(4) 重要な引当金の計上基準

貸倒引当金

債権の貸倒損失に備えるため、一般債権については貸倒実績率により、貸倒懸念債権等特定の債権については個別に回収可能性を検討し、回収不能見込額を計上しております。

(5) のれんの償却方法及び償却期間

のれんの償却については、効果の及ぶ期間にわたって均等償却をしております。

(6) 連結キャッシュ・フロー計算書における資金の範囲

手許現金、随時引き出し可能な預金及び容易に換金可能であり、かつ、価値の変動について僅少なりリスクしか負わない取得日から3ヶ月以内に償還期限の到来する短期的な投資からなっております。

(7) その他連結財務諸表作成のための重要な事項

消費税等の会計処理

消費税及び地方消費税の会計処理は、税抜方式によっております。

(セグメント情報等)

当社グループは、ゲームサービス事業の単一セグメントであるため、セグメント情報の記載を省略しております。

## (1株当たり情報)

	前連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
1株当たり純資産額	563.98円	826.48円
1株当たり当期純利益金額	131.97円	1.56円
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額	123.30円	1.43円

(注) 1. 当社は、平成29年1月1日付で普通株式1株につき2株の割合で株式分割を行っております。このため、当連結会計年度の期首に当該株式分割が行われたと仮定して、1株当たり純資産額、1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額を算定しております。

2. 1株当たり当期純利益金額及び潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定上の基礎は、以下のとおりであります。

	前連結会計年度 (自 平成28年1月1日 至 平成28年12月31日)	当連結会計年度 (自 平成29年1月1日 至 平成29年12月31日)
1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益金額(千円)	882,747	12,585
普通株主に帰属しない金額(千円)	—	—
普通株式に係る親会社株主に帰属する当期純利益金額(千円)	882,747	12,585
普通株式の期中平均株式数(株)	6,689,175	8,068,392
潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額		
親会社株主に帰属する当期純利益調整額(千円)	—	—
普通株式増加数(株)	469,879	736,915
(うち新株予約権(株))	(469,879)	(736,915)
希薄化効果を有しないため、潜在株式調整後1株当たり当期純利益金額の算定に含めなかった潜在株式の概要	—	—

## (重要な後発事象)

## (連結子会社の合併)

当社は、平成30年2月14日開催の取締役会において、平成30年4月1日を効力発生日として、当社の連結子会社である株式会社マイネットゲームス、株式会社マイネットエンターテイメント、株式会社マイティゲームス及び株式会社S&Mゲームスについて、株式会社マイネットゲームスを存続会社、株式会社マイネットエンターテイメント、株式会社マイティゲームス及び株式会社S&Mゲームスを消滅会社とする吸収合併を行うことを決議いたしました。

## 1. 取引の概要

## (1) 結合当事企業の名称及び当該事業の内容

## (吸収合併存続会社)

名称 株式会社マイネットゲームス

事業内容 ゲームサービス事業

## (吸収合併消滅会社)

名称 株式会社マイネットエンターテイメント、株式会社マイティゲームス、

株式会社S&amp;Mゲームス

事業内容 ゲームサービス事業

## (2) 企業結合日

平成30年4月1日

## (3) 企業結合の法的形式

株式会社マイネットゲームスを存続会社、株式会社マイネットエンターテイメント、株式会社マイティゲームス及び株式会社S&amp;Mゲームスを消滅会社とする吸収合併

## (4) 結合後企業の名称

株式会社マイネットゲームス

## (5) その他取引の概要に関する事項

本合併は、ゲームサービス事業を主要な事業とする各子会社の経営資源を統合する事で、経営の効率化を図り、当社グループ全体の企業価値を向上させることを目的としております。

## 2. 実施する会計処理の概要

「企業結合に関する会計基準」及び「企業結合会計基準及び事業分離等会計基準に関する適用指針」に基づき、共通支配下の取引として処理いたします。